



**ISEIE**  
ISEIE INNOVATION SCHOOL

**BROCHURE**  
**DIPLOMADO EN RECURSOS**  
**DIDÁCTICOS**

**EDUCACIÓN**



**[www.iseie.com](http://www.iseie.com)**

03 **DIPLOMADO EN RECURSOS DIDÁCTICOS**

04 **POR QUÉ REALIZAR EL DIPLOMADO**

05 **OBJETIVOS**

06 **PARA QUÉ TE PREPARA EL  
DIPLOMADO**

07 **DISEÑO Y CONTENIDO**

08 **REQUISITOS DE POSTULACIÓN**

09 **TITULACIÓN PROPIA**

10 **TRABAJO DE FIN DEL DIPLOMADO**

11 **CONTENIDO DEL DIPLOMADO**

13 **UBICACIÓN Y CONTACTO**



# BROCHURE DIPLOMADO EN RECURSO DIDÁCTICOS

En la actualidad, la calidad de la enseñanza depende en gran medida de la capacidad de diseñar, seleccionar y aplicar recursos didácticos innovadores, adaptados a contextos diversos y apoyados en la tecnología. Nuestro Diplomado en Recursos Didácticos y Tecnología Aplicada ha sido creado para ofrecer a educadores, formadores y profesionales de la enseñanza las herramientas necesarias para enriquecer sus prácticas pedagógicas mediante materiales efectivos, estrategias creativas y el uso de plataformas y herramientas digitales actuales.

A lo largo de sus módulos, el participante explorará desde los fundamentos teóricos hasta la aplicación práctica de recursos didácticos impresos, audiovisuales, interactivos, digitales y gamificados, con un enfoque en la innovación y la integración de tecnologías educativas para optimizar la experiencia de aprendizaje.



# POR QUÉ REALIZAR EL DIPLOMADO



Un diplomado supone una especialización en un rubro específico, se eleva el conocimiento y nivel académico de la persona, convirtiéndola en un elemento fundamental dentro de un esquema de trabajo; su trascendencia radica en el desarrollo de competencias adicionales que adquiere, su proceso formativo se vuelve más sólido y por ende se convierte en un candidato más atractivo para cubrir un puesto preponderante.



Te brinda la oportunidad de adquirir conocimientos actualizados y estar al tanto de las últimas tendencias y avances en tu área de interés. Realizar un curso en un área que te apasiona puede brindarte una gran satisfacción personal. Te permite profundizar en un tema que te interesa y te da la oportunidad de contribuir de manera significativa en ese campo.



# OBJETIVOS



Los estudios de postgrado consisten no solo en adquirir conocimientos por parte del participante.



Sino que estos queden supeditados al desarrollo de una serie de competencias en función de los perfiles académicos y los correspondientes perfiles profesionales.



Nuestra función es centrar los objetivos de este programa y los diferentes módulos que lo conforman no solamente en la simple acumulación de conocimientos.



Conocimientos sino también en las hard skills y soft skills que permitan a los profesionales desempeñar su labor de forma exitosa en este mundo laboral en constante evolución.

# PARA QUÉ TE PREPARA EL DIPLOMADO

---

- A** Comprender los principios que rigen la selección, diseño y evaluación de recursos didácticos efectivos.
- B** Crear materiales pedagógicos impresos, audiovisuales, digitales e interactivos alineados con objetivos educativos y competencias específicas.
- C** Incorporar estrategias de gamificación y herramientas innovadoras para motivar a los estudiantes.
- D** Manejar plataformas digitales, aplicaciones educativas y recursos tecnológicos emergentes.
- E** Evaluar la efectividad de los recursos aplicados y ajustar su diseño de forma continua.
- F** Promover experiencias de aprendizaje dinámicas, inclusivas y adaptativas a diversos estilos y contextos.
- G** Integrar la sostenibilidad y la innovación como ejes transversales en el desarrollo de materiales educativos.



# DISEÑO Y CONTENIDO

01

Para el diseño del Plan de estudios de este curso, ISEIE Innovation School ha seguido las directrices del equipo docente, el cual ha sido el encargado de seleccionar la información con la que posteriormente se ha constituido el plan de estudio



02

De esta forma, el profesional que acceda al programa encontrará el contenido más vanguardista y exhaustivo relacionado con el uso de procesos innovadores y altamente eficaces, conforme a las necesidades y problemáticas actuales,



Buscando la integración de conocimientos académicos y de formación profesional, en un ambiente competitivo y globalizado. Todo ello a través de cada uno de sus módulos de estudio presentado en un cómodo y accesible formato 100% online.



03



El empleo de la metodología Relearning en el desarrollo de este programa te permitirá fortalecer y enriquecer tus conocimientos y hacer que perduren en el tiempo a base de una reiteración de contenidos.

04

# REQUISITOS DE POSTULACIÓN

Para postular a nuestro diplomado, debes cumplir con los siguientes requisitos:



Documento de identidad



Correo electrónico



Curriculum Vitae

Si eres estudiante, conocimientos equivalentes en el área del diplomado al que estas postulando.

## A QUIÉN ESTÁ DIRIGIDO

Docentes de todos los niveles educativos que buscan actualizarse y diversificar sus recursos pedagógicos.

Coordinadores académicos, diseñadores instruccionales y formadores de instituciones educativas.

Profesionales de la educación corporativa, capacitadores y facilitadores de talleres.

Estudiantes de pedagogía, ciencias de la educación y carreras afines interesados en el diseño de materiales.

Cualquier persona interesada en aplicar tecnología y creatividad para enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.



# TITULACIÓN PROPIA



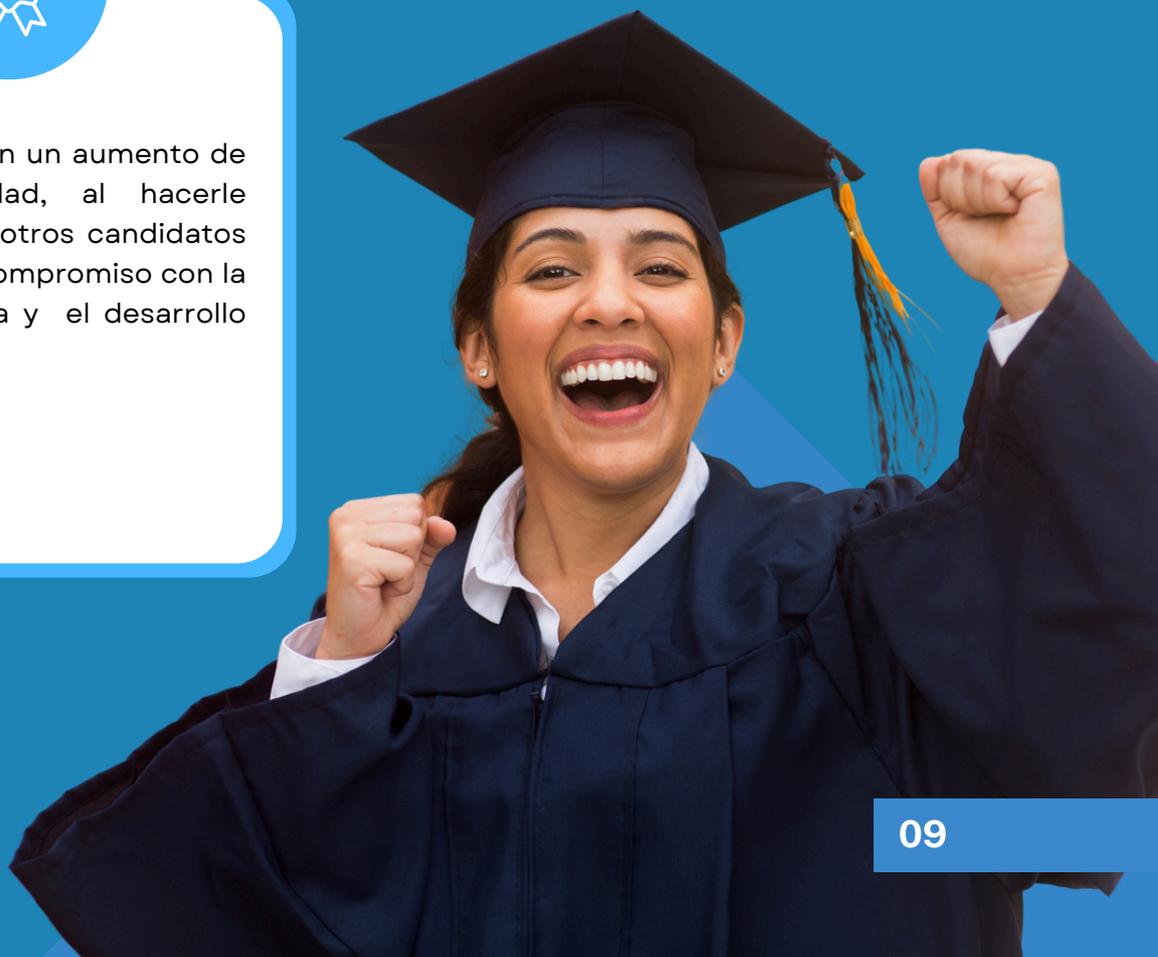
Al concluir el diplomado los participantes serán galardonados con una titulación propia otorgada por ISEIE Innovation School. Esta titulación se encuentra respaldada por una certificación que equivale a 4 créditos ECTS (European Credit Transfer and Accumulation System) y representa un total de 100 horas de dedicación al estudio.



Esta titulación no solo enriquecerá su imagen y credibilidad ante potenciales clientes, sino que reforzará significativamente su perfil profesional en el ámbito laboral. Al presentar esta certificación, podrá demostrar de manera concreta y verificable su nivel de conocimiento y competencia en el área temática del curso.



Esto resultará en un aumento de su empleabilidad, al hacerle destacar entre otros candidatos resaltando su compromiso con la mejora continua y el desarrollo profesional.



# TRABAJO FINAL DEL CURSO

**A**

Una vez que haya completado satisfactoriamente todos los módulos del diplomado, deberá llevar a cabo un trabajo final en el cual deberá aplicar y demostrar los conocimientos que ha adquirido a lo largo del programa.

**B**

Este trabajo final suele ser una oportunidad para poner en práctica lo que ha aprendido y mostrar su comprensión y habilidades en el tema.

**C**

Puede tomar la forma de un proyecto, un informe, una presentación u otra tarea específica, dependiendo del contenido del curso y sus objetivos. Recuerde seguir las instrucciones proporcionadas y consultar con su instructor o profesor si tiene alguna pregunta sobre cómo abordar el trabajo final.



# CONTENIDO DEL DIPLOMADO EN RECURSO DIDÁCTICOS

## MÓDULO 1: FUNDAMENTOS DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS

- 1.1 Concepto y tipos de recursos didácticos
- 1.2 Papel de los recursos en el proceso de enseñanza-aprendizaje
- 1.3 Características de un recurso didáctico efectivo
- 1.4 Selección de recursos según objetivos y audiencia
- 1.5 Adaptación de recursos para diferentes estilos de aprendizaje

## MÓDULO 2: DISEÑO Y CREACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

- 2.1 Principios de diseño instruccional
- 2.2 Planeación de materiales basados en competencias
- 2.3 Diseño de recursos visuales y gráficos
- 2.4 Uso de plantillas y formatos accesibles
- 2.5 Ejemplos de materiales efectivos para distintas materias

## MÓDULO 3: RECURSOS DIGITALES PARA EL APRENDIZAJE

- 3.1 Introducción a las herramientas digitales educativas
- 3.2 Plataformas de contenido digital (videos, infografías, presentaciones interactivas)
- 3.3 Creación de materiales digitales interactivos
- 3.4 Ventajas y desafíos del uso de recursos digitales
- 3.5 Ejemplos de recursos digitales efectivos

## MÓDULO 4: JUEGOS Y GAMIFICACIÓN EN RECURSOS DIDÁCTICOS

- 4.1 Principios de la gamificación aplicada a la educación
- 4.2 Diseño de juegos didácticos (juegos de mesa, digitales)



- 4.3 Elementos de gamificación en el aula: puntos, recompensas y retos
- 4.4 Herramientas y plataformas para crear juegos educativos
- 4.5 Casos de éxito en gamificación y sus beneficios en el aprendizaje

## MÓDULO 5: RECURSOS AUDIOVISUALES PARA LA ENSEÑANZA

- 5.1 Creación y uso de videos educativos
- 5.2 Podcast y audio como recursos didácticos
- 5.3 Herramientas para la edición de videos y audio
- 5.4 Estrategias para captar la atención y mejorar la comprensión
- 5.5 Ejemplos de uso de recursos audiovisuales en el aula

## MÓDULO 6: MATERIALES DIDÁCTICOS IMPRESOS Y VISUALES

- 6.1 Diseño de recursos impresos: guías, fichas y folletos
- 6.2 Uso de mapas conceptuales y gráficos
- 6.3 Creación de pósters y murales educativos
- 6.4 Mejores prácticas en la impresión y organización de materiales
- 6.5 Integración de recursos impresos y digitales



**Nota:** El contenido del programa académico puede estar sometido a ligeras modificaciones, en función de las actualizaciones o de las mejoras efectuadas.



## **MÓDULO 7: RECURSOS DIDÁCTICOS INTERACTIVOS**

- 7.1 Herramientas para la creación de actividades interactivas
- 7.2 Plataformas para quizzes, cuestionarios y encuestas en línea
- 7.3 Recursos para aprendizaje colaborativo (padlets, foros, wikis)
- 7.4 Uso de herramientas de presentaciones interactivas
- 7.5 Prácticas de interacción efectiva en entornos educativos

## **MÓDULO 8: EVALUACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS**

- 8.1 Criterios para evaluar la efectividad de un recurso didáctico
- 8.2 Métodos de retroalimentación para ajustar recursos
- 8.3 Evaluación del impacto de recursos en el aprendizaje
- 8.4 Creación de rúbricas y herramientas de evaluación
- 8.5 Ajuste y mejora continua de los materiales didácticos

## **MÓDULO 9: INNOVACIÓN Y TECNOLOGÍA EN RECURSOS DIDÁCTICOS**

- 9.1 Realidad aumentada y virtual en la educación
- 9.2 Uso de herramientas de simulación y laboratorios virtuales
- 9.3 Integración de recursos de aprendizaje adaptativo
- 9.4 Tecnología de accesibilidad para recursos inclusivos
- 9.5 Exploración de aplicaciones móviles y plataformas emergentes



## **MÓDULO 10: TECNOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS**

- 10.1 Herramientas digitales para la enseñanza de la ecología
- 10.2 Plataformas educativas y entornos virtuales de aprendizaje
- 10.3 Uso de aplicaciones móviles para educación ambiental
- 10.4 Creación de contenidos multimedia interactivos
- 10.5 Recursos audiovisuales: videos, podcasts y documentales
- 10.6 Diseño de infografías y materiales gráficos educativos
- 10.7 Juegos y simulaciones para aprender sobre sostenibilidad
- 10.8 Evaluación online y retroalimentación efectiva
- 10.9 Curación de contenidos y recursos abiertos (OER)
- 10.10 Estrategias para integrar tecnología y recursos didácticos en proyectos comunitarios

## **MÓDULO 11: TRABAJO FINAL DIPLOMADO**